

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SENGGRONG
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat
Sarjana S1**



Oleh:

**PAMUJI RAHAYU AYUK
A 510 090 105**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS V SDN 1 SENGGRONG
TAHUN PELAJARAN 2012/ 2013**

Diajukan oleh :

PAMUJI RAHAYU AYUK

A 510 090 105

Telah disetujui oleh :

Pembimbing


Drs. Rubino/Rubiyanto, M.Pd.

Tanggal 8 Januari 2013

PENGESAHAN
PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SENGGRONG
TAHUN AJARAN 2012/2013

Dipersiapkan dan disusun oleh:

PAMUJI RAHAYU AYUK
A.510 090 105

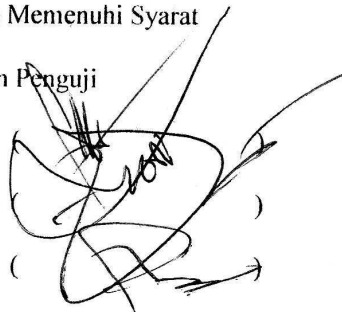
Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 15 Januari 2013

Dan dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs. Rubino Rubiyanto, M.Pd
2. Drs. Suwarno, S.H., M.Pd
3. Drs. Mulyadi, S.H., M.Pd



Surakarta, Januari 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Drs. H. Sofyan Anif, M.Si.
NIK. 547





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan Kartasura Telp. (0271) 717417 Surakarta 57102

PERNYATAAN KEASLIAN PTK

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Pamuji Rahayu Ayuk**

NIM : A510 090 105

Jurusan : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)

Judul Skripsi : **“PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN
CROSSWORD PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS V SD NEGERI 1 SENGGRONG TAHUN
PELAJARAN 2012/2013”.**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat dan serahkan ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan dan ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti dan atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi apapun dari FKIP dan saya akan bertanggungjawab sepenuhnya.

Surakarta, 201

Yang membuat Pernyataan


PAMUJI RAHAYU AYUK
NIM A.510 090 105

MOTTO

”Bersabarlah, di balik gelimang air mata dari hatimu yang terluka itu, kebahagiaan sedang menanti untuk tampil dan menyambutmu”.

(Mario Teguh)

“Syukuri apa yang kita miliki, maka hidup kita akan lebih bermakna”

(Penulis)

“Jangan menyerah selagi kita mampu”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ayah dan ibuku, Tugiman Maksum dan Suharti. Terima kasih telah memberikan do'a dan dorongan selama ini. Semoga Allah membalasnya dengan selalu mencurahkan kasih sayang-Nya kepada bapak dan ibu.
2. Kedua adikku,"Tutik dan Vita" keceriaan kalian adalah semangat buatku.
3. Saudara-saudaraku yang selalu memberikan do'a dan perhatiannya.
4. Seseorang yang tidak dapat disebutkan namanya, terima kasih atas dorongan dan semangatnya selama ini.
5. Teman-teman seperjuangan di kelas C angkatan 2009. Kebersamaan yang singkat ini telah mampu menjadikan kuatnya ukhuwah dikelas kita, dan semua itu sangat luar biasa.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alikum Wr.Wb

Syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN1 Senggong Tahun Pelajaran 2012/2013”** dengan baik.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar kesarjanaan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Bapak Drs. Sofyan Anif, M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Drs. Rubino Rubiyanto, M.Pd selaku pembimbing yang dengan ikhlas telah memberikan motivasi dan bimbingan kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Drs. Saring Marsudi, M.Pd, selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Surakarta.

4. Dosen-dosen FKIP khususnya dosen PGSD, terimakasih telah memberikan ilmunya kepada penulis, jasanya kan kukenang selalu
5. Ibu Endah Sarwati, S.Pd dan Ibu Gir Suprihatin, S.Pd, selaku kepala sekolah dan guru kelas V SDN 1Senggrong yang telah berkenan memberikan ijin dan kesempatan serta banyak membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat sederhana dan jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, saran dan kritik sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan menjadi sumbangan bagi perkembangan ilmu pendidikan.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Januari 2013



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAKS.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Kreativitas dan Hasil Belajar IPA.....	10

1. Pembelajaran IPA SD.....	10
a. Pembelajaran IPA.....	10
b. Materi IPA Kelas V.....	11
2. Kreativitas	13
a. Pengertian kreativitas.....	13
b. Indikator kreativitas.....	14
c. Cara mengembangkan kreativitas.....	15
d. Faktor yang mempengaruhi kreativitas.....	18
3. Hasil Belajar IPA.	19
a. Pengertian hasil belajar.....	19
b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	19
B. Strategi Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i>	22
1. Pembelajaran aktif.....	22
2. Macam – macam strategi pembelajaran	23
3. Strategi pembelajaran <i>Crasword Puzzle</i>	24
4. Langkah – langkah Pembelajaran <i>Crasword Puzzle</i>	29
C. Penelitian yang Relevan.....	30
D. Kerangka Pemikiran	33
E. Hipotesis Tindakan.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Setting Penelitian	37
1. Tempat Penelitian.....	37
2. Subyek dan Obyek Penelitian.....	37

3. Waktu Penelitian.....	38
B. Jenis Penelitian.....	40
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Sumber Data.....	43
E. Jenis Data	44
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Validitas Data.....	48
H. Teknik Analisis Data.....	49
I. Indikator Pencapaian	51
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	53
A. Data dan Deskripsi Tempat Penelitian.....	53
B. Deskripsi Kondisi Awal	56
C. Deskripsi Siklus dan Hasil Penelitian	62
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Implikasi	87
C. Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	halaman
2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu.....	32
3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	39
4.1 Profil Sekolah SDN 1 senggrong	53
4.2 Data Siswa SDN 1 Senggrong	54
4.3 Data Guru SDN 1 Senggrong.....	55
4.4 Presentase Kreativitas Siswa Pra Siklus.....	58
4.5 Tabel penilaian kreativitas pra siklus	59
4.6 Data Nilai Siswa Pra Siklus	60
4.7 Frekuensi hasil belajar IPA siswa Pra Siklus	61
4.8 Presentase Kreativitas Siswa Siklus I.....	66
4.9 Daftar Nilai Siswa Siklus I.....	69
4.10 Frekuensi Hasil Belajar IPA Siklus I.....	70
4.11 Presentase Kreativitas Siklus II.....	76
4.12 Tabel Penilaian Kreativitas Siklus II.....	77
4.13 Data Nilai Siswa Siklus II.....	78
4.14 Frekuensi Hasil Belajar IPA Siklus II.....	79
4.15 Daftar Kelompok Siswa.....	81
4.16 Rekapitulasi Perkembangan Kreativitas Siswa.....	82
4.17 Perkembangan Hasil Belajar IPA.....	83
4.18 Daftar hasil belajar IPA.....	83

DAFTAR GAMBAR

	halaman
2.1 Kerangka Berfikir	35
3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi A).....	41
4.1 Grafik Persentase Kreativitas Siswa Pra Siklus	58
4.2 Grafik Presentase Skor Kreativitas	59
4.3 Grafik Frekuensi Hasil Belajar IPA Pra Siklus	61
4.4 Grafik Presentase Kreativitas Siswa Siklus I	67
4.5 Grafik Presentase Skor Kreativitas Siklus I	68
4.6 Grafik Frekuensi Hasil Belajar IPA Siklus I	70
4.7 Grafik Presentase Kreativitas Siklus II	76
4.8. Grafik skor kreativitas siklus II	77
4.9. Grafik Frekuensi hasil belajar IPA siswa siklus 1	79
4.10 Grafik Perkembangan kreativitas siswa	82
4.11 Grafik Rekapitulasi hasil belajar IPA	84

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran I	Surat Izin Riset..... 92
Lampiran II	RPP Siklus I 93
Lampiran III	Lembar Soal mandiri..... 101
Lampiran IV	Soal <i>Crossword Puzzle</i> Siklus 1 102
Lampiran V	Kunci Jawaban Siklus 1..... 103
Lampiran V	RPP Siklus II..... 104
Lampiran VI	Lembar Soal Mandiri..... 111
Lampiran VII	Soal <i>Crossword Puzzle</i> Siklus II..... 112
Lampiran VIII	Kunci Jawaban Siklus II..... 113
Lampiran IX	LKS Siklus I..... 114
Lampiran X	LKS Siklus II..... 116
Lampiran XI	Pedoman Observasi Pra Siklus..... 118
Lampiran XII	Pedoman Observasi Siklus I..... 121
Lampiran XIII	Pedoman Observasi Siklus II 124
Lampiran XIV	Pedoman Wawancara Pra Siklus 127
Lampiran XV	Pedoman Wawancara Pasca Tindakan..... 130
Lampiran XVI	Daftar Nama Siswa Kelas V..... 132
Lampiran XVII	Data Kreativitas Pra Siklus..... 133
Lampiran XVIII	Data Kreativitas Siklus I..... 134
Lampiran XIX	Data Kreativitas Siklus II..... 135
Lampiran XX	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... 136
Lampiran XXI	Dokumentasi..... 137
Lampiran XXII	Jadwal Bimbingan..... 143

ABSTRAK

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SENGRONG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Pamuji Rahayu Ayuk, A510090105, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 144 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong melalui penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Subyek penerima tindakan adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong yang berjumlah 20 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus dengan 4 tahap kegiatan yaitu kegiatan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah validitas isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Peningkatan kreativitas tersebut terlihat dalam 3 indikator yaitu rasa ingin tahu sebesar 100% dari pra siklus hingga siklus 2, kepercayaan diri sebelum tindakan sebesar 20% meningkat 45% pada siklus I dan siklus II meningkat menjadi 100%, berani mengungkapkan pendapat sebelum tindakan sebesar 25% meningkat 50% pada siklus I dan pada siklus II meningkat 90%. Siswa yang mencapai nilai KKM dalam mata pelajaran IPA mengalami peningkatan dari 50% menjadi 65% pada siklus I dan siklus II sebesar 90%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Senggrong tahun pelajaran 2012/2013.

Kata kunci: *Crossword Puzzle*, kreativitas, dan hasil belajar